

LAPORAN PENELITIAN
PENGOLAHAN LIMBAH PRODUKSI MEBEL KAYU
SEBAGAI PRODUK INOVATIF DI DESA MANGGUNG
KECAMATAN NGEMPLAK KABUPATEN BOYOLALI

PENELITIAN TERAPAN



Dibiayai DIPA ISI Surakarta tahun 2019 No. SP DIPA-
Tanggal 14 Agustus 2019 Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi
No. Kontrak:12261/IT6.1/LT/2019

Ketua Peneliti:
Drs. Kusmadi, M.Sn
NIDN. 0031107404

Anggota Peneliti:
Ari Supriyanto S.Sn.,MA
NIDN.0012047912

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI)
SURAKARTA
2019

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN TERAPAN**

a. Judul Penelitian : Pengolahan Limbah Produksi Mebel Kayu Sebagai Produk Inovatif Di Desa Manggung Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali

i.

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Drs. Kusmadi, M.Sn.
b. NIP : 196104041991031003
c. NIDN : 0004046112
d. Jabatan Fungsional : Lektor/III d
e. Jabatan Struktural : Kepala P3A1
f. Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta
/Kriya
g. Alamat Institusi : LPPMPP ISI Surakarta
h. Telp./Faks./Email : 08122634288/Kusmadi61@gmail.com

Anggota I

a. Nama Lengkap : Ari Supriyanto, S.Sn.,MA.
b. NIP : 197904122006041002
c. NIDN : 0012047912
d. Jurusan : Kriya

Luaran yang dihasilkan : Karya Souvenir

Lama Penelitian Terapan : 6 bulan

Biaya Total : Rp. 16.558.500,-
(enambelasjuta limaratus lima puluh ribu lima ratus rupiah)

Surakarta, 7 Nopember 2019.

Mengetahui,
Dekan FSRD ISI Surakarta

Ketua Peneliti

(Joko Budi Wiyanto, S.Sn., M.A)

(Drs. Kusmadi, M.Sn)

NIP. 1972070820003121001 NIP. 196104041991031003

Mengetahui,
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. Slamet, M.Hum

NIP. 196705271993031002

ABSTRAK

Industri kreatif dibidang pengolahan kayu saat ini dan kedepannya cukup menjanjikan, meskipun terdapat berbagai tantangan dan hambatan besar,permasalahannyaberkaitan dengan bahan baku adalah pada keberlanjutan pengadaannya. Kayu merupakan bahan baku utama industri kerajinan dan mebel, akhir-akhir ini mengalami kendala berkaitan dengan makin menipisnya ketersediaannya. Oleh karena itu dalam penelitian ini untuk memberikan solusi bagaimanakah pengolahan limbah sisa pengolahan kayu industri mebel dan konstruksi elemen bangunan menjadi produk kreatif inovatif.Metode dalam penelitian adalah dengan melakukan penelitian dasar dilanjutkan dengan penelitian terapan.Pengambilan sampling dilakukan dengan *purposive sampling*.Sumber data terdiri dari sumber utama, literatur dan informan sedangkan analisisdata yakni dengan model analisis interaktif, meliputi *reduksi data*, *data display* dan *verifikasi data*. Luaran atau target penelitian meliputi desain kerajinan souvenir, *prototype*, dan HKI untuk kategori hak cipta.Upaya memanfaatkan kayu limbah pada penelitian ini adalah melalui kegiatan pengembangan desain, pengembangan produk serta diversifikasi produkdengan bahan perpaduan limbah kayu dan fiberglass untuk meningkatkan nilai tambah dari kayulimbah berupa produk inovatif. Kategori produk inovatif berbasis limbah sisa produksi yang akan dihasilkan meliputi lampu tidur, hiasan meja, gantungan kunci dan asbak.

Kata kunci: limbah produksi kayu, produk inovatif, kerajinan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan pembuatan laporan kegiatan penelitian terapan ini dengan baik dan lancar sebagai wujud pertanggung jawaban kegiatan kontrak penelitian terapan dengan LPPMPP Institut Seni Indonesia Surakarta.

Banyak manfaat dari penelitian ini mengingat kegiatan yang dilakukan mengolah/ memanfaatkan kayu limbah untuk dibuat produk-produk souvenir yang diharapkan bernilai ekonomis. Hasil karya seni rupa tradisi sebagai sumber inspirasi/acuan pengembangannya sebagai usaha pelestarian produk souvenir berbahan kayu limbah.

Penyusun menyadari banyak kekurangan dalam pembuatan laporan ini, untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun senantiasa kami harapkan.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi lembaga khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, 7 Nopember 2019
Penulis

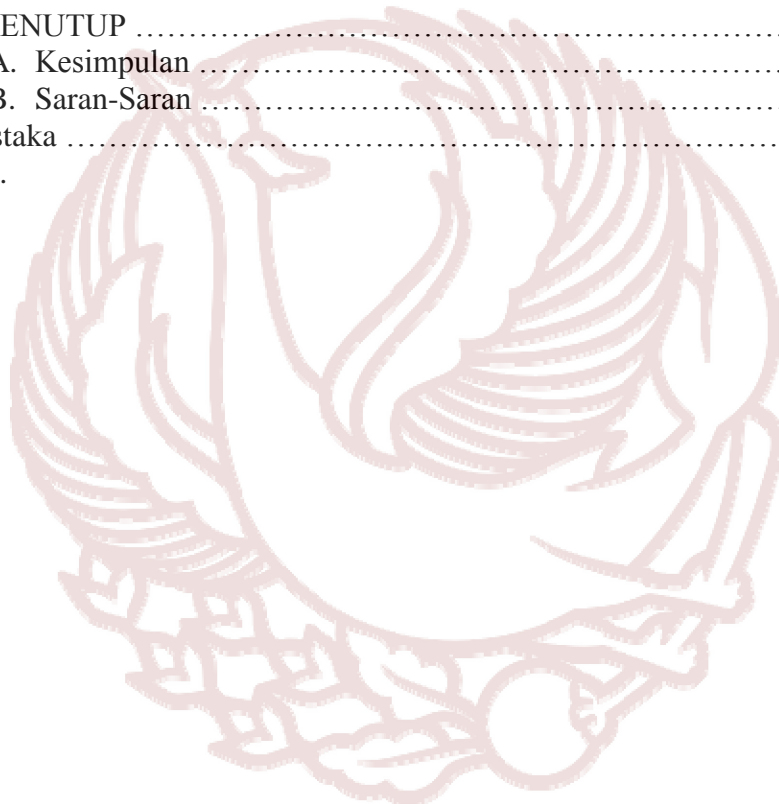
Drs. Kusmadi,M.Sn
NIP 196104041991031003

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
E. Tinjauan Pustaka	5
B. Pustaka Acuan	6
BAB II PEMANFAATAN KAYU LIMBAH UNTUK PRODUK INOVATIF PADA MASYARAKAT SURAKARTA	8
A. Pengembangan Produk	15
B. Masyarakat Konsumen	17
C. Sumberdaya Manusia	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Metodologi Penelitian	21
1. Lokasi Penelitian	21
2. Populasi dan sampling	21
3. Data-Data Teknik Pengumpulan data	22
4. Analisis Data	22
5. Bagan Alur Penelitian	22
6. Pendekatan Permasalahan dan solusi	23
7. Konsep desain dan Penciptaan Karya	24
8. Kosep Visualisasi Desain	25
BAB IV ANALISIS HASIL	27
A. Penentuan Tema	27
B. Material Souvenir	27
C. Aspek Pembuatan Souvenir	27
D. Pembuatan Desain	28
1. Tahap Pembuatan sketsa	29
2. Tahap Pembuatan Gambar Kerja	33
E. Proses Pembuatan produk	40
1. Penyiapan bahan	40
2. Penyiapan Peralatan dan Kegunaannya	41
3. Proses Pembentukan Global	41

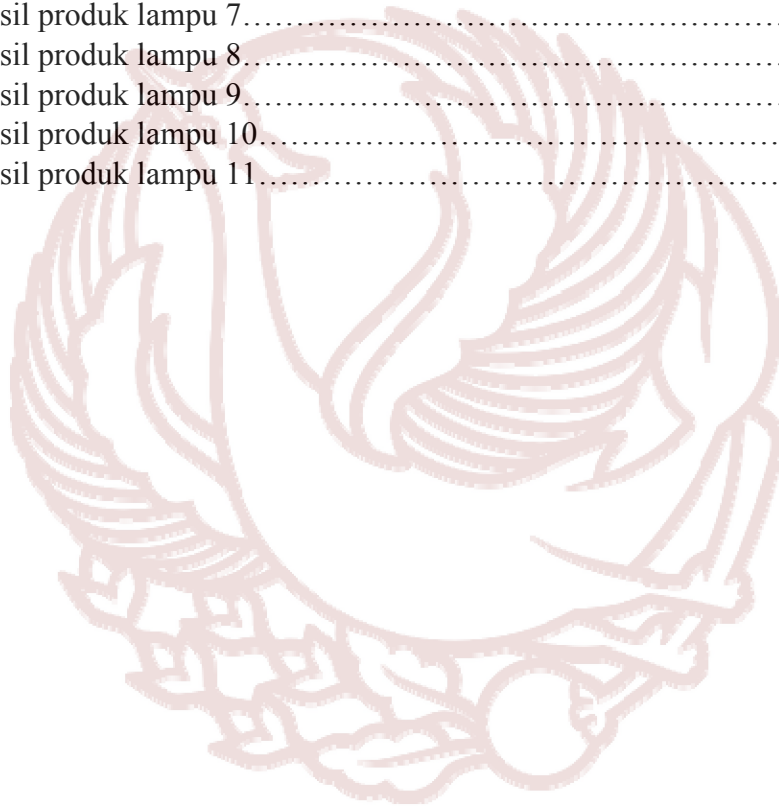
4. Proses Pembentukan detail	42
5. Proses Ornamentasi	42
6. Proses Finishing	42
7. Evaluasi Produk dan Uji Coba Pasar	43
F. Proses Finishing	49
1. Kesan Antik	49
2. Kesan Natural	49
 BAB V HASIL PENELITIAN	51
BAB VI PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran-Saran	57
Daftar Pustaka	58
Lampiran .	



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Desain dasar lampu duduk	29
2. Desain vas bunga	30
3. Desain dasar lampu duduk.....	30
4. Desai dasar lampu duduk	31
5. Desain dasar lampu duduk.....	31
6. Desain dasar lampu duduk.....	32
7. Desain dasar lampu duduk.....	32
8. Desain dasar lampu duduk	33
9. Desain dasar lampu duduk	33
10. Desain dasar lampu duduk limbah kayu	34
11. Desain dasar lampu duduk limbah kayu	35
12. Desain dasar lampu duduk limbah kayu	35
13. Desain dasar lampu duduk limbah kayu.....	36
14. Desain dasar lampu duduk limbah kayu.....	36
15. Desain dasar lampu duduk limbah kayu.....	37
16. Desain dasar lampu duduk limbah kayu.....	37
17. Desain dasar lampu duduk limbah kayu.....	38
18. Desain dasar lampu duduk limbah kayu.....	38
19. Desain dasar lampu duduk limbah kayu.....	39
20. Desain dasar lampu duduk limbah kayu.....	39
21. Membuat sketsa ornament pada bubutan kayu	42
22. Proses finishing dengan fiberglass	43
23. Hasil bubutan kayu limbah.....	44
24. Hasil bubutan kayu limbah.....	44
25. Hasil bubutan kayu limbah	44
26. Hasil bubutan kayu limbah dengan sketsa hiasan	44
27. Pembuatan sketsa hiasan pada hasil bubutan kayu	45
28. Pembuatan sketsa hiasan pada hasil bubutan kayu.....	45
29. Hasil sketsa hiasan pada hasil bubutan kayu.....	45
30. Pelapisan fiberglass	45
31. Penuangan fiberglass pada lobang kayu yang rusak	45
32. Penuangan fiberglass pada lobang kayu yang rusak	45
33. Penuangan fiberglass dengan pewarna piqmen	46
34. Penuangan fiberglass dengan pewarna piqmen	46
35. Finishing karya kayu limbah	46
36. Hasil finishing karya	46
37. Hasil finishing karya.....	47
38. Hasil finishing karya.....	47
39. Hasil finishing karya.....	47
40. Hasil finishing karya.....	48
41. Hasil finishing karya.....	48

42. Hasil finishing karya.....	48
43. Hasil contoh finishing antiq	49
44. Hasil contoh finishing natural	50
45. Hasil produk lampu 1	51
46. Hasil produk lampu 2	51
47. Hasil produk lampu 3	52
48. Hasil produk lampu 4.....	52
49. Hasil produk lampu 5.....	53
50. Hasil produk lampu 6.....	53
51. Hasil produk lampu 7.....	54
52. Hasil produk lampu 8.....	54
53. Hasil produk lampu 9.....	55
54. Hasil produk lampu 10.....	55
55. Hasil produk lampu 11.....	56





BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Secara nasional Usaha Industri Menengah Kecil dan Menengah (UMKM) menghadapi tujuh isu strategis yakni mencakup aspek bahan baku, pengembangan teknologi, perluasan pasar, faktor pembiayaan, sumber daya

manusia, pembentukan dan pengembangan industri.¹ Bahan baku sebagai salah satu permasalahan yang perlu diantisipasi dan diatasi, oleh karena itu efisiensi mendesak dilakukan guna menjaga keberlanjutan bahan baku kayu dan keberadaan industri itu sendiri. Upaya efisiensi yang cukup populer yakni metode 3R, yakni daur ulang (*recycle*), mengguna ulang (*reuse*), dan mengurangi (*reduse*). Mendaur ulang bahan baku yang sudah tidak terpakai menjadi bahan atau produk yang bernilai ekonomi atau bernilai jual lebih sebagai salah satu upaya efisiensi bahan baku guna meningkatkan produktifitas dan efisiensi hasil produksi.

Industri pengolahan kayu pada dasarnya terbagi menjadi industri ditingkat hilir dan industri ditingkat hulu. Industri ditingkat hulu meliputi industri penggergajian kayu (*saw mill*), industri kayu lapis (*ply wood*), industri papan partikel, dan industri MDF. Industri ditingkat hilir terdiri dari industri *wood working*, industri furnitur dan kerajinan. Pada industri *wood working* produk-produk kayu yang dihasilkan berupa kusen, pintu, jendela, *flooring* dan lain-lain.² Kebutuhan bahan baku untuk industri *wood working* cukup besar, hal ini dikarenakan kusen, pintu dan jendela membutuhkan kayu dengan diameter yang cukup besar dan juga volume yang lebih banyak dibandingkan dengan produk kerajinan dan furnitur. Kondisi tersebut berpotensi pemborosan bahan baku kayu juga akan lebih besar. Merujuk pada bahan baku dan produk yang dihasilkan, dipastikan bahwa limbah potongan kayu dalam bentuk balok dan papan yang dihasilkan masih berukuran cukup besar, sebagai perbandingan jika dibandingkan dengan industri kerajinan dan furnitur.

Penyerapan terbesar limbah sisa potongan kayu di wilayah tersebut adalah untuk kayu bakar rumah tangga dan sebagian diambil perajin untuk membuat kerajinan kayu. Oleh karena itu perlu ada upaya-upaya agar penyerapan limbah potongan kayu dapat menjadi produk yang lebih bermanfaat melalui

¹ Abdul Hamid Raiz, Kerajinan Rakyat, Ekspor Industri Kreatif Prospektif, SOLOPOS, dalam kolom Ekonomi dan Bisnis, Rabu 11 Juni 2014.

² Anonim, 2011. Lampiran Peta Panduan (*Road Map*) Pengembangan Klaster Industri Furnitur, dalam peraturan Menteri Perindustrian Republik Indonesia No. 90/M-IND/PER/11/2011. (Jakarta: Menteri Perindustrian), 2.

pengembangan desain untuk pembuatan produk-produk inovatif. Pengembangan produk adalah serangkaian aktifitas yang dimulai dengan persepsi peluang pasar dan berakhir dalam produksi dan penjualan.³ Limbah kayu yang berukuran relatif kecil pada dasarnya dapat dimanfaatkan sebagai produk kerajinan berbasis kayu. Hal ini diantaranya adalah sebagai kapstok/gantungan baju, asbak, lampu tidur, tempat lilin, kotak pensil, *art work* dan sebagainya.

Limbah potongan kayu umumnya banyak terdapat diberbagai industri pengolahan kayu diberbagai daerah. Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali merupakan sentra industri pengolahan kayu yang didominasi produksi kusen, pintu, jendela, dan penjualan kayu baik berbentuk gelondongan maupun kayu olahan. Dari jenis-jenis produksi tersebut menghasilkan limbah yang masih berukuran relative cukup besar. Ukuran kayu limbah tersebut masih memungkinkan untuk diolah kembali menjadi produk kerajinan melalui inovasi produk souvenir yang ekonomis dan estetis, artinya mempunyai nilai jual bagus dengan mengutamakan nilai-nilai artistik. Hal itulah yang mendorong peneliti untuk berusaha memberikan alternatif pemanfaatannya agar menumbuhkan kegiatan usaha ekonomi masyarakat melalui pembuatan produk inovatif kerajinan kayu dan dapat diaplikasikan dengan bahan lain berupa fiberglass dan bahan penunjang lainnya.

B. Batasan Penelitian.

1. Batasan Bahan.

Limbah sisa produksi industri pengolahan kayu terdiri dari limbah gas, limbah cair, dan limbah padat. Pada limbah padat sisa industri pengolahan kayu terdiri dari serbuk gergaji, tatal, potongan kayu, dan sebetan kayu. Batasan pemanfaatan limbah sisa industri pada penelitian ini adalah

³ Karl T. Ulrich dan Steven D Eppinger, *Product Design and Development*. (New York: Mc Graw Hill., 2004), -3rd ed, 2-3.

husus pada limbah industri yang berupa potongan kayu dalam bentuk balok dan papan.

2. Batasan produk.

Upaya pemanfaatan limbah padat sisa produksi yang berupa potongan selanjutnya untuk orientasi produk, yakni diciptakan menjadi produk-produk inovatif kerajinan khususnya. Produk inovatif yang akan dihasilkan yakni berupa kapstok, lampu tidur, hiasan dinding dan sebagainya.

C. Perumusan Masalah.

1. Bagaimanakah pengolahan limbah sisa pengolahan kayu menjadi produk kreatif inovatif.
2. Bagaimanakah desain dan produksi produk kerajinan berbasis limbah pengolahan kayu kusen, pintu, jendela dan furnitur.
3. Bagaimanakah perlindungan inovasi produk terhadap bahaya plagiarisme melalui perlindungan hak karya intelektual.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.

1. Tujuan Khusus.

Melalui penelitian terapan ini diharapkan mampu menekan jumlah kayu limbah sisa produksi sekaligus untuk meningkatkan nilai ekonomi industri pengolahan kayu. Tujuan selanjutnya adalah untuk meningkatkan daya saing UKM mitra melalui pengembangan desain dan pengembangan produk souvenir khususnya pada aspek desain-desain karya kreatif inovatif.

2. Keutamaan Penelitian.

Permasalahan semakin menipisnya persediaan bahan baku, rendahnya daya saing produk souvenir kayu limbah, rendahnya inovasi, meningkatnya tuntutan masyarakat pada produk ramah lingkungan merupakan faktor-faktor pendorong penelitian terapan bagi industri pengolahan kayu. Oleh karena itu pemanfaatan limbah sebagai dasar inovasi produk ramah

lingkungan bernilai ekonomi serta untuk meningkatkan daya saing industri melalui karya-karya inovatifnya adalah keutamaan penelitian ini.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pustaka Pendahuluan.

Review pustaka hasil penelitian dan pengabdian sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti terkait dengan pengolahan kayu dan limbah kayu sisa produksi meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Kusmadi, (2008), “Pengembangan Desain Mebel Kayu Untuk Eksport” dengan lokasi pengabdian yakni di desa Nogosari Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali. Pemberdayaan masyarakat dalam bentuk pengabdian masyarakat ini lebih menekankan pada aspek desain dan pelatihan keterampilan ukir kayu pada para perajin.
2. Kusmadi, (2013), judul pengabdian ”Finishing Ukiran Kayu dengan Teknik Sungging”. Pengabdian pada kelompok industri pengolahan kayu Desa Banaran Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen Jawa Tengah. Pada kegiatan ini penekanannya adalah pada aspek finishing, dimana sebelumnya para perajin aplikasi finishing umumnya dengan melamine, NC (*Nitrocelulosa*), maupun dengan water base yakni dikenalkan teknik finishing dengan teknik sungging. Aplikasi teknik sungging adalah pada produk kerajinan dan *furniture* dengan bidang atau permukaan berukuran lebar yakni pada produk kerajinan berupa nampan, dudukan kap lampu, sedangkan pada produk mebel adalah pada produk meja dan almari.
3. Sunarmi, Sumarno, Kusmadi, (2015), ”Pengembangan Bentuk Mebel Berdasar pada Relief Candi Sebagai Upaya Pengokohan dan Pelestarian Budaya Lokal di Surakarta”. Upaya mengungkap jati diri mebel Indonesia dalam penelitian ini yakni melalui penelusuran keberadaan mebel pada zaman dahulu sebagaimana terdapat pada relief Candi Borobudur.
4. Sumarno, Kusmadi, Siti Badriyah, dan Deny D. H., (2015), “Upaya Peningkatan Daya Saing Perajin Limbah Kayu (*Recycle*) Desa Keyongan, Kecamatan Nogosari, Kabupaten Boyolali Melalui Pengembangan Produk untuk Menjaga Keberlanjutan (*Sustainability*) Bahan Baku”, dalam penelitian skim IPTEKDA LIPI. Fokus penelitian adalah pada pemanfaatan limbah sisa produksi industri pengolahan kayu menjadi produk kerajinan bernilai nilai ekonomi lebih berupa *handle* pintu dan

roster. Penelitian terapan menekankan pada aspek desain, finishing dan *packing*.

5. Kusmadi, (2016), “Pembuatan Souvenir Dari Kayu Limbah” di Desa Sambirembe Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen Jawa Tengah-. Upaya efisiensi dan peningkatan produktifitas industri pengolahan kayu melalui pemanfaatan limbah kayu menjadi produk kerajinan berupa gantungan kunci.

B. Pustaka Acuan Primer.

Buku atau literatur yang dijadikan acuan dalam penelitian terapan ini adalah sebagai berikut.

1. Gani Kristanto, (1993), *Teknik Mendesain Perabot yang Baik dan Benar*, sebuah buku yang secara komprehensif membahas tentang desain perabot baik mebel maupun kerajinan. Dalam uraian buku ini diantaranya membahas tentang faktor-faktor dasar dalam mendesain yang menyangkut faktor estetis dalam sebuah produk. Setelah prinsip-prinsip desain langkah selanjutnya juga menyangkut teknik dalam gambar desain. Pada bagian akhir juga dibahas desain khas Indonesia dalam percaturan global.
2. Tikno Iensufiie, (2008), *Bisnis Furniture dan Handycraft Berkualitas Ekspor Penekanan pada Pengetahuan Dasar Cat dan Teknik Pengecatan*. Pada buku ini dibahas tentang berbagai bahan baku untuk keperluan industri kerajinan dan mebel berikut perlakuan yang diperlukan. Buku ini juga membahas tentang finishing produk kerajinan dan furnitur, bahkan juga termasuk cara pengujiannya.
3. A.Dodong Budianto, (1987), *Teknik Dasar Memilih Mesin dan Perlengkapan Industri Kayu*, sebuah buku yang memandu tentang pemilihan peralatan produksi pada industri mebel maupun kerajinan.
4. Agus Sunaryo, (1997), *Reka Oles Mebel Kayu*, sebuah buku yang secara khusus membahas tentang finishing produk yang membahas tentang jenis,

bahan baku, perlengkapan dan peralatan dalam proses finishing baik peralatan yang bersifat manual maupun mesin.



BAB II

PEMANFAATAN KAYU LIMBAH UNTUK PRODUK INOVATIF PADA MASYARAKAT SURAKARTA

A. Kayu Limbah Industri dan Permasalahannya

Untuk menciptakan karya-karya yang berbobot serta mempunyai nilai estetik dan simbolis yang tinggi sangat menuntut kreatifitas senimannya. Sebuah karya seni terefleksikan system nilai, tradisi, sumberdaya lingkungan, kebutuhan hidup, dan perilaku atau pola perilaku manusia, dimana kesenian itu hidup⁴. Salah satu penunjang kegiatan manusia dalam hidupnya berupa perabot rumah tangga, selain sebagai karya desain yang bersifat fungsional sangat potensial untuk dapat berkembang seluas-luasnya dimasyarakat, hingga saat inipun terdapat berbagai bentuk yang ada dimasyarakat dengan berbagai bahan yang digunakannya. Untuk bisa dikatakan karyanya secara kreatif, seorang pendesain dituntut mampu memancarkan keunikan baru pada hasil karyanya yang dapat diamati dari kepandaiannya menemukan hal-hal yang baru dan bermanfaat bagi manusia, baik manfaat praktis maupun estetik.

Produk/benda pakai ialah segala sesuatu yang diciptakan manusia berupa produk bendawi untuk memenuhi kebutuhan aktivitas kehidupan secara optimal. Untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan kreatifitas. Produk hasil desainnya menjadi sangat berguna apabila dapat menyodorkan berbagai alternatif pilihan yang mengarah pada konsep penciptaan dalam menjawab tuntutan kebutuhan masyarakat pada zamannya. Aktifitas masyarakat dalam kehidupannya dapat berjalan lancar apabila ditunjang dengan peralatan/perabotproduk yang dapat memberikan nilai fungsi, estetik dan etis yang maksimal. Produk dimungkinkan dapat diterima dan berkembang dengan baik sangat dipengaruhi tuntutan masyarakat, tentunya dengan keunikan yang ada pada produknya. Sehingga keberadaan usaha pengaolahan kayu limbah untuk pembuatan souvenir dapat berlanjut.

Fungsi praktis karya produk banyak berhubungan dengan efektifitas dan efisiensi suatu kegiatan manusia yang ditentukan oleh pranata social, sedangkan

⁴ Tjetjep Rohendi Rohidi, *Kesenian Dalam Pendekatan Kebudayaan*, STSI Bandung press, bandung 2000. P. 196

fungsi estetis berkaitan dengan keindahan visualisasi karya itu sendiri maupun keberadaannya ditengah-tengah lingkungannya. Nilai etis berkaitan dengan etika yang dijunjung tinggi sebagai sebuah kesepakatan dalam masyarakat. Disisi lain nilai estetis berkaitan dengan bentuk yang secara tidak sadar mengikuti fungsi dari tujuan benda itu direncanakan pembuatannya, yaitu untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penggunaannya. Karya desain mengarah pada desain sudah jelas yaitu berorientasi pada aspek-aspek pemecahan permasalahan kebutuhan akan fungsi, pemakaian, produksi, pasar, penjualan, teknologi dan sebagainya.

Paradigma seni modern menempatkan produk seni selain mengarah pada desain juga pada seni murni yaitu sebagai ekspresi dari penciptanya. Sebagai ekspresi memberikan pemahaman bahwa karya seni sebagai media untuk menyalurkan perasaan atau pesan senimannya berupa ajakan, anjuran atau larangan kepada penghayat sebagai penikmat untuk melakukan atau menghindari sesuatu demi kebaikan diri sendiri, orang lain atau masyarakat.

Keduanya menempatkan kreatifitas sebagai hal penting dan selalu dinamis dalam perkembangan kehidupan manusia yang sarat dengan tuntutan-tuntutan baru. Jika sebuah masalah telah terpecahkan atau kesulitan telah teratasi, atau sesuatu yang baru telah diciptakan atau sesuatu yang lama telah mengalami penyesuaian, berarti kreatifitas telah bekerja⁵.

Dengan demikian hasil desain atau produk sebagai hasil kreatifitas berkaitan dengan aspek fungsi, bentuk, konstruksi, bahan adalah sebagai sebuah kesatuan karya, sebab sebuah karya desain tidak hanya menarik dari kesan fisikanya akan tetapi juga jelas tujuan pembuatan dalam pemakaiannya. Desain/rancangan berupa gambar kerja sebagai tahapan penentuan sebelum dilakukan proses pembuatan/produksi Artinya bahwa pertimbangan matang telah dilalui sebelum karya itu dibuat atau direalisasikan. Tumbuhnya industri produk souvenir di beberapa daerah sangat diperlukan tindakan-tindakan kreatif baik desain, proses produksi, promosi maupun pemasarannya. Ketidakstabilan

⁵Geoffrey Petty, *Creativity*, memaksimalkan potensi kreatif, PT elek komputindo Jakarta, 1997.p.33.

pemasaran produk sebagai sebuah pekerjaan yang tidak akan berhenti dan harus terus menerus dicarikan jalan keluarnya

Produk sebagai media ekspresi, lebih-lebih sebagai karya fungsional dilihat sebagai kesatuan yang utuh totalitas dari seluruh aspek yang mempengaruhinya. Desain tidak lagi hanya sebagai tempelan pada produk tetapi sudah menjadi jiwa dari suatu produk.⁶ Produk yang pada awalnya hanya merupakan produk rakyat dengan teknologi sederhana yang hasilnya untuk mencukupi kebutuhan dirinya sendiri atau lingkungan sekitarnya, kini telah berkembang menjadi sebuah industri UMKM dengan peralatan memadai dengan menerapkan manajemen usaha artinya sudah terpisahkan dengan manajemen rumah tangga pemiliknya. Kenyataan tersebut menyadarkan kita akan pentingnya melakukan variasi dan diversifikasi produk, menciptakan desain-desain baru, aplikasi bahan, alternatif penggunaan bahan yang lebih murah sehingga bisa menjual karya lebih murah juga, dan masih banyak usaha lainnya

Telah ditempuhnya melalui berbagai usaha pameran, promosi melalui media elektronik/cetak, bazaar dan sebagainya untuk menarik konsumen baik secara langsung maupun tidak langsung, hal tersebut yang menjadi persoalan dalam pengembangannya. Berkaitan dengan tema pembahasan bahwa yang dimaksud pengembangan produk yang berkaitan dengan bentuk, ukuran, fungsi, bahan, hiasan bahkan finishing dan sebagainya. Sebagai contoh sebuah produk dapat dibuat dalam beberapa buah dengan bahan yang berbeda baik kayu jati, kayu mahoni, kayu duren, kayu tembesi, kayu waru dan sebagainya. Kemudian dapat juga difinishing dengan bahan yang berbeda misalnya dengan politur, sunnging, antic bakar, cat, melamic dan sebagainya. Pengembangan produk juga dapat dilakukan dengan ukuran produk yang berbeda misalnya *large*, *medium* dan *small*. Melalui pengembangan akan memberikan pilihan bagi konsumen sesuai dengan yang diinginkannya

⁶ Suastiwi, *Pratek Desain Pada Era Kompetisi Baru*, Makalah Diskusi Dies Natalis ISI Yogyakarta, 1995. p.1.

Untuk mengantisipasi kejenuhan konsumen/pasar menuntut pengembangan secara proaktif melalui berbagai cara salah satunya dengan menggabungkan produk-produk yang bercita rasa modern, klasik, etnik dan sebagainya. Usaha memperbaharui produk dengan senantiasa mengadakan riset tentang keinginan konsumen untuk mengetahui *trend* atau selera yang sedang berkembang sesuai dengan segmen konsumen dan dinamika pasarnya. Keinginan memenuhi keinginan tuntutan konsumen untuk mendapatkan banyak pilihan akan produk, artinya produk yang dijual sangat kompetitif sepanjang saling menguntungkan bagi pengusaha khususnya maupun desainer, marketing dan sebagainya. Disisi lain usia produk dapat semakin pendek karena tumbuhnya inovasi yang cepat produk sejenis yang diproduksi oleh perusahaan/pengrajin lain. Faktor gencarnya promosi produk desain memang harus dilakukan untuk mempengaruhi selera masyarakat agar cenderung untuk memiliki/mengkoleksi produk-produk yang ditawarkan baik melalui, pameran, media cetak maupun elektronik.

Masyarakat dengan gaya hidupnya yang sedang berkembang sangat mempengaruhi dalam membeli atau mengkoleksi karya produk souvenir, baik dilihat dari warna, bentuk, material, tekstur, ornament, finishing dan sebagainya. Kenyataan itu membuktikan bahwa karya desain bukan hanya memecahkan masalah manusia saja, tetapi juga bermuatan nilai dan membangun peradaban⁷.

Dinamika modernisasi dibidang pengolahan kayu menjadi kusen, daun pintu , jendela maupun tak dapat di bendung baik tahapan–tahapan proses pembuatan karya/produksi, hingga finishing, menejemen pengelolaanya keuangan dan pemasaran tidak lagi dengan cara-cara tradisional akan tetapi cenderung panggabungan dengan teknik modern dan produk massal. Desain produk pengolahan kayu dimaksud tidak sepenuhnya ditentukan oleh produsen sebagai penghasil akan tetapi oleh pemesan perorangan, perusahaan, pengguna luar propinsi bahkan negara atau dimana produk itu akan dijualnya.

⁷ Agus Sachari, *Pengantar Metodologi Penelitian, Budaya Rupa*, Erlangga, Jakarta, 2002. P.7

Potensi pengolahan kayu menjadi kusen, pintu, jendela dan lain-lain di Surakarta dan sekitarnya sangat besar untuk pengembangan perekonomian yang strategis serta manfaatnya secara positif bagi kesejahteraan utamanya pada sentra sebagaimana di wilayah Solo Raya seperti di desa Manggung kecamatan Ngemplak, di Kab Boyolali, kecamatan Kalijambe Kab Sragen, Desa Serenan Kab Klaten dan sebagainya mengingat kegiatan usaha di bidang tersebut tergolong pada usaha UMKM, yang terbukti elastis dan tahan terhadap dari krisis ekonomi yang terjadi beberapa tahun yang lalu.

Kegiatan usaha produksi kusen, daun pintu dan lain-lain yang tumbuh didukung dengan pasar yang kondusif merupakan bagian kebutuhan kegiatan hidup dari masyarakat. Pemahaman tersebut diperkuat dari keadaan empiris bahwa di setiap rumah tinggal maupun perkantoran membutuhkan perabot penunjang kegiatannya dan sebagian pada umumnya dibuat dari kayu.

Masyarakat sebagai pengguna produk hasil pengolahan kayu senantiasa tumbuh berganti selera seiring dengan trend dan tuntutan yang di masyarakat sehingga karya dari sebuah desain dan karya seni fungsional, tentunya melalui diujudkanyang lebih beragam, baik dari aspek bentuk, fungsi, bahan dan finishing. Keberadaan karya seni dari kayu limbah sangat dipengaruhi tuntutan masyarakat, sehingga pencipta dituntut kreatifitas dan inovasinya dapat menciptakan produk yang unik dan akan menjadikan daya tarik tersendiri. Sebuah karya seni akan terefleksikan melalui system nilai, tradisi, sumberdaya lingkungan, kebutuhan hidup, dan perilaku atau pola perilaku manusia, dimana kesenian itu hidup⁸. Semakin banyaknya ragam jenis karya yang dibuat oleh seniman/pencipta semakin besar mendorong kompetisi dalam berbagai aspek antara lain fungsi, bentuk, tampilan, bahan dan sebagainya. namun tetap mempertimbangkan harga jual yang wajar, sebab karya-produksouvenir bukanlah sebagai kebutuhan primer melainkan sebagai kebutuhansekunder. Salah satu usaha yang dilakukan dalam merebut hati

⁸ Tjetjep Rohendi Rohidi, *Kesenian Dalam Pendekatan Kebudayaan*, STSI Bandung press, Bandung 2000. P. 196

konsumen dengan cara melakukan inovasi bentuk, fungsi, aplikasi bahan serta ornamentasi maupun pilihan finishing.

Sebuah perabot yang berupa mebel dan sebagainya dibuat manusia merupakan sebuah benda pakai untuk memenuhi kebutuhan dalam mendukung aktifitasnya. Benda itu dibuat pertama-tama dengan pertimbangan-pertimbangan akan fungsi atau kegunaannya, kemudian pemakaian dan pemilihan akan bahan tertentu lalu garapan bentuk yang diselenggarakan guna mendapatkan kenikmatan dalam pemakaiannya.⁹ Semakin mampu bersaing serta didukung penampilan eksklusif dari yang dihasilkannya dapat meningkatkan kualitas, baik aspek keawetan, kenyamanan/kesehatan pengguna, kekuatan maupun perawatan akan semakin diterima di masyarakat. Penciptaan karya seni pada umumnya sangat dipengaruhi oleh semangat zamannya dengan membuka pandangan yang beragam terhadap tuntutan nyata dengan ide baru serta tidak hanya meniru yang lain secara keseluruhan atau bagian-bagiannya. Keragaman itu mencerminkan kekayaan dari kasanah kebudayaan bendawi, termasuk didalamnya adalah kemahiran menghasilkan berbagai barang atau produk.¹⁰

Perkembangan peradaban menunjukkan bahwa kehidupan tidak dapat dipisahkan dari perlengkapan sebagai penunjang kegiatan hidup manusia. Peralatan memiliki peranan penting untuk keberlangsungannya baik berkaitan dengan kebutuhan spiritual maupun secara fisik untuk kepentingan praktis memecahkan persoalan kehidupan manusia. Kenyataan membuktikan bahwa karya desain tidak hanya memecahkan masalah manusia saja, tetapi juga bermuatan nilai dan membangun peradaban¹¹.

Produk souvenir sebagai salah satu elemen penunjang interior sangat mempengaruhi keseimbangan, keserasian, kesesuaian dan aspek lain secara menyeluruh dalam sebuah interior dan merupakan bagian darinya. Tuntutan kreatifitas yang tinggi yang selalu mengikuti perkembangan

⁹ Soegeng Toejio, *Mengenal Ragam Hias*, Bandung, Angkasa, 1987

¹⁰ Soegeng Toekio, *Tinjauan Kriya Indonesia*, Surakarta, STSI Press, 2003

¹¹ Agus Sachari, *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*, Erlangga, Jakarta, 2002, P.7

tentunya tidak hanya mengikuti pola-pola yang sudah ada akan tetapi membuat kemungkinan-kemungkinan baru melalui inovasi-inovasi secara kesinambungan. Kenyataan dimasyarakat berbeda, yang tercermin dalam tulisan sebagai berikut: Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan April 2007-2009 di Surakarta masih banyak perusahaan mebel yang hanya menerima pesanan dengan desain massal¹².

Penciptaan karya seni pada umumnya sangat dipengaruhi oleh semangat jamannya dengan membuka pandangan yang beragam terhadap tuntutan nyata dengan ide baru serta tidak hanya meniru yang lain secara keseluruhan atau bagian-bagiannya. Keragaman itu mencerminkan kekayaan dari kasanah kebudayaan bendawi, termasuk didalamnya adalah kemahiran menghasilkan berbagai barang atau produk.¹³

Pada umumnya pengertian awam tentang mebel terbatas pada makna fungsional sebagai penunjang kegiatan manusia seperti kursi hanya untuk duduk, atau tempat aktivitas dalam kehidupannya. Akan tetapi mebel dapat dimaknai sebagai hasil dari kebudayaan dari suatu bangsa sehingga mempunyai arti filosofi, budaya, ekonomi dan sosial. Kuncaraningrat menegaskan bahwa: daya kreatif para karyawan, ahli, sarjana atau seniman memang hanya bisa dikembangkan, melalui peningkatan mutu karya mereka dalam teknik maupun konsepsinya¹⁴. Pengertian tersebut menegaskan bahwa kemampuan kreatif pencipta atau pendesain sangat menentukan keberhasilan karya yang dibuatnya dan diminati orang lain. Sebab kreatifitas sebagai kemampuan umum untuk mencipta sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.¹⁵

¹²Hasil observasi pada perusahaan mebel di Surakarta Raya.

¹³ Soegeng Toekio, *Tinjauan Kriya Indonesia*, Surakarta, STSI Press, 2003

¹⁴ Koentjocroningrat, *Kebudayaan, Mentalitas dan pembangunan*, Penerbit PT. Gramedia, Jakarta, 1982.p21

¹⁵ Utami Munandar, *Kreatifitas Keterbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1999, p.33

Mebel kayu sebagai karya seni atau hasil dari desain yang berupa perabot rumah tanggaberbentuk meja, kursi, almari, dan lain-lain yang digunakan untuk menunjang aktifitas/kegiatan manusia se hari-hari baik dirumah, dikantor atau tempat-tempat lainnya.

B. Pengembangan Produk Kayu Limbah

Kayu limbah dapat diolah dan dikembangkan melalui berbagai cara, antara lain dengan menciptakan desain-desain baru yang inovatif maupun dengan cara pengembangan desain yang telah ada. Pengembangan juga dapat dilakukan dengan cara pengaplikasian berbagai jenis bahan untuk membuat produk walaupun menggunakan desain lama, penambahan atau pengurangan asesoris, variasi teknik finishing, maupun dengan memperbanyak jenis atau tipe dan ukuran produk.

Pemahaman selera konsumen sangat penting sebagai pertimbangan mengingat dinamika kehidupan yang cepat berubah dalam berbagai aspek pada masa sekarang inidan menyebarkan semakin luas. Penggabungan/pengembangan hasil-hasil desain etnis juga dapat dilakukan untuk munculnya desain baru namun tetap bercitarasa etnis/lokal. Pemilihan bahan dan aplikasinya juga dapat dilakukan, hal tersebut dalam usaha untuk memberikan keleluasaan/ kesempatan konsumen dalam memilih atau memiliki produk yang sesuai dengan citarasanya serta kebutuhannya masing-masing. Sebuah karya dapat dipahami tidak hanya dari nilai suatu daerah akan tetapi nilai-nilai baru dapat mempunyai makna serta pemahaman perspektif yang lebih luas. Kuncaraningrat menegaskan bahwa: daya kreatif para karyawan, ahli, sarjana atau seniman memang hanya bisa dikembangkan, melalui peningkatan mutu karya mereka dalam teknik maupun konsepsinya¹⁶. Pengertian tersebut menegaskan bahwa kemampuan kreatif pencipta atau pendesain sangat menentukan keberhasilan karya yang dibuatnya dan cukup diminati orang lain sebagai pengguna. Sebab kreatifitas sebagai kemampuan umum untuk mencipta sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru

¹⁶ Koentjocroningrat, Kebudayaan, Mentalitas dan pembangunan, Penerbit PT. Gramedia, Jakarta, 1982.p21

yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.¹⁷

Kemampuan kreatif pencipta atau seorang pendesain sangat menentukan keberhasilan sebuah produk yang laku dan diminati pasar, sebab pada produk-produk itulah keberlangsungan usaha ditumpukan, artinya penjualan produk yang tidak berhasil dipasarkan akan membebani perusahaan bahkan merugikan, bahkan dalam jangka waktu tertentu dapat mengancam keberadaan perusahaan. Utami Munandar menjelaskan, kreatifitas sebagai kemampuan umum untuk mencipta sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya¹⁸.

Manusia dengan kemampuannya menciptakan sesuatu yang baru merupakan hal yang sangat penting agar dapat memberikan nilai lebih akan keunggulan karyanya dalam berbagai aspek baik bentuk, *performance*, fungsi, material, harga dan sebagainya. Akan tetapi humanisme penciptaan sebuah karya harus tetap menjadi pertimbangan penting, jangan sampai sebuah karya kurang ramah dengan lingkungan sehingga akan bertentangan dengan kebutuhan manusia misalnya kenyamanan, kesehatan maupun keamanan penggunaannya dan lingkungannya. Sebagaimana ditulis Agus Sachari: desain merupakan suatu aktifitas yang bertugas menciptakan, mengembangkan dan meningkatkan pelbagai peralatan dan material baru agar mempunyai nilai-nilai yang sejalan dengan aspek kemanusiaan¹⁹, Diversifikasi juga dapat dilakukan dengan cara karya dibuat dalam berbagai ukuran misalnya besar, sedang dan kecil, juga dengan penerapan beberapa ornament yang berbeda pula antar karya satu dengan lainnya. Usaha

¹⁷ Utami Munandar, *Kreatifitas Keterbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1999, p.33

¹⁸ Utami Munandar, *Kreatifitas dan Keterbakatan*, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan bakat, Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1999.P.33.

¹⁹ Agus Sachari, *Seni Desain dan Teknologi*, Antologi Kritik dan Opini, Pustaka, Bandung, 1986.p.53

tersebut pada dasarnya untuk memberikan alternatif pilihan pada masyarakat sesuai dengan citarasa dan tingkat kebutuhannya. Diversifikasi dalam pengertian lain juga dapat dilakukan dengan membuat produk yang berbeda dengan yang ada atau dibuat sebelumnya.

Diversifikasi /penganekaragaman produk/karya dapat dicapai melalui:

1. Ukuran : produk atau karya dibuat dalam bentuk ukuran yang bervariasi mulai S, M, L, atau LL.(small, medium, large, double large)
2. Pengaplikasian bahan yang digunakan misal, kaca, kayu, aluminium, kulit, kain, keramik, bambu, besi, tembaga, kuningan, kain dan sebagainya.
3. Penerapan ornamen/hiasan yang variatif pada berbagai produk kriya misal barang sama yang satu dengan tekstur bulat, yang satunya tekstur menggunakan tekstur kotak-kotak, yang lainnya lagi dengan tekstur bentuk garis-garis dan sebagainya.
4. Finishing yang bermacam-macam baik antic, cat, sunnging, natural/ alami, plating, bakar, dan sebagainya.
5. Pengembangan bentuk: dengan menambah atau mengurangi pada bagian-bagian tertentu sehingga menjadi lebih lengkap atau lebih simple/minimalis.
6. Pengembangan desain melalui riset dari bentuk-bentuk desain yang sudah ada.

C. Masyarakat Konsumen

Manusia pada umumnya mempunyai keinginan untuk memiliki benda-benda yang bagus, indah, sesuai fungsinya, terjangkau, mengikuti mode atau trend terkini yang sedang berkembang, termasuk *souvenir* dan asesoris dan kelengkapannya. Melalui benda-benda yang dimilikinya dapat mencerminkan citarasa bahkan sikap hidup serta kepribadian pemiliknya. Oleh sebab itu rumah dan seisinya adalah sesuatu yang sangat penting sebagai salah satu simbol keberadaan dirinya dan keluarganya ditengah-tengah lingkungan masyarakatnya.

Kemampuan ekonomi dan gaya hidup modern pada sebagian masyarakat perkotaan telah merambah kelingkungan pedesaan dengan simbol yang dapat dilihat sebagaimana rumah, perabot, mobil, peralatan elektronik misalnya, televisi, komputer, *air conditioner* dan sebagainya, membawa perubahan pola pikir, tingkah laku dan pola hidupnya. Orientasi profesi sebagian masyarakat dari sektor pertanian ke pegawai pemerintah dan swasta maupun wirausaha mendorong cepatnya perubahan dan dinamika sosial ekonomi masyarakat. Dalam kenyataannya terdapat kecenderungan kehidupan agraris ke masyarakat semi agraris atau perekonomian dengan kegiatan utama yaitu industri dan perdagangan yang semakin intens bahkan mengarah adanya dominasi atau penguasaan oleh sekelompok orang tertentu oleh kelompok pemodal yang dekat dengan penguasa.

Kehidupan manusia dihadapkan dengan sikap senang tidak senang, mau atau tidak mau akan selalu hadir dengan segudang informasi baik yang berdampak positif maupun negatif pada budaya masyarakat yang akhirnya bermuara pada sikap/pola pikir atau perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Kuatnya pengaruh media elektronik khususnya acara televisi maupun media cetak sangat terasa pada perubahan pola kehidupan masyarakat, sebab televisi telah menjangkau ke seluruh penjuru tanah air hingga ke pedesaan. Adanya kecenderungan tersebut haruslah ditangkap oleh seorang yang kreatif untuk kemudian digunakan sebagai landasan penciptaan karya-karyanya. Akan tetapi landasan berkarya tidaklah berdasarkan pada semua pola kehidupan masyarakat, akan tetapi ide, keinginan pencipta juga dimungkinkan dapat diwujudkan.

D. Sumberdaya Manusia.

Dinamika perjalanan industri kecil termasuk di bidang pembuatan souvenir sangat positif, didukung piranti hasil teknologi maju berupa mesin-mesin pada

dewasa ini menyadarkan kita akan perkembangan kebudayaan yang begitu pesat dalam menghasilkan produk/karya seni yang sangat beragam.

Adanya keterlambatan kita dalam meningkatkan diri secara profesional atau mengadaptasi perubahan teknologi maupun desain akan membuat kita ketinggalan dengan bidang-bidang lainnya, seperti arsitektur, interior, desain komunikasi visual, media rekam dan sebagainya. SP.Gustami mengungkapkan dalam tulisannya bahwa: Waktu berlalu demikian cepat sehingga mendorong perajin harus beradaptasi dengan teknologi modern. Lambat tetapi pasti teknologi tradisional mulai berbaur dengan teknologi modern, suatu fenomena yang menunjukkan antusiasme masyarakat dalam menanggapi hadirnya kemajuan²⁰

Sumberdaya manusia dapat dikembangkan bertujuan untuk menciptakan manusia yang dapat mengembangkan potensinya seoptimal mungkin melalui pendidikan dan pelatihan sehingga menjadi manusia yang tangguh, cakap, terampil, percaya diri dan mandiri dengan keahlian profesinya. Pada sisi lain tuntutan kehidupan insan kreatif tidak cukup hanya dapat menghasilkan karya-karya yang inovatif. Kreatif dan inovatif dalam arti luas tidak sekedar menciptakan karya-karya yang unik tidak hanya baru dalam arti makna, wujud atau fungsi, akan tetapi lebih dari itu mempunyai nilai positif bagi kehidupan manusia. Artinya karya souvenir dapat menggugah hati nurani seseorang atau masyarakat akan arti nilai dan kualitas dari kehidupan manusia, dalam arti dapat menyentuh untuk bersikap lebih berbudaya pada nilai-nilai kemanusiaannya. Sebuah karya desain atau desainer tak dapat mengelak dari tanggungjawab sosial dan moral masyarakat, disamping juga sebagai “tanda-tanda” positif kemajuan bangsa²¹. Pemahaman tersebut menjelaskan dengan desain dapat diketahui sampai seberapa jauh kemampuan menciptakan atau menggunakan teknologi dalam kehidupannya.

Usaha untuk pengembangan sumberdaya manusia sangat terasa bila kemampuan dan ketrampilan profesinya dapat menjawab tuntutan kehidupan

²⁰. SP. Gustami, *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara*. Kanisius, Yogyakarta, 2000, P.273.

²¹ Agus Sachari, *Pengantar Metodologi Penelitian, Budaya Rupa*, Erlangga, Jakarta, 2002. P.15

dengan dukungan teknologi yang ada maupun pengembangannya. Dengan demikian dapat dikatakan sebagai manusia yang produktif yang dapat menghasilkan karya-karya inovatif sesuai dengan profesi dan bidang keahliannya melalui penguasaan teknologinya.

Terdapatnya aspek sebuah keseimbangan antara praktisi baik kreator, produsen maupun pemasaran juga lebih sangat dibutuhkan, yang semua menyatu saling mendukung dalam pengembangan produk souvenir dimasa-masa mendatang. Peran pentingnya pendidikan yang berkaitan dengan penciptaan karya kriya baik sebagai karya seni yang bersifat murni/hias maupun sebagai produk fungsional harus meningkatkan diri agar karya-karya selalu diminati masyarakat yang lebih luas. Keterlambatan dari lembaga pendidikan dalam merespon dan memenuhi tuntutan kemajuan yang ada dimasyarakat maka pendidikan tersebut kurang mendapat tempat dan akan dijauhi dan bahkan semakin tidak dibutuhkan atau ditinggalkan oleh masyarakat khususnya para generasi anak didik/generasi muda.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif yang bersifat terapan (*applied research*).

1. Lokasi Penelitian.

Lokasi penelitian yakni dilakukan di Desa Manggung, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah, khususnya pada usaha mebel yang bergerak di bidang pengolahan kayu dengan produk yang dihasilkan berupa kusen, pintu, jendela, roster, meja, kursi dan almari dengan pemasaran ke solo raya dan sekitarnya, semarang, dan sebagainya.

Memilih usaha UKM sebagai objek penelitian dikarenakan banyak terdapat limbah kayu yang tidak/belum termanfaatkan dengan baik.

2. Populasi dan Sampling.

Populasi adalah seluruh bagian anggota dari materi yang akan diteliti, dan populasi dapat berupa orang, objek, benda, atau peristiwa.²²Populasi penelitian adalah UKM yang bergerak dibidang pengolahan kayu yang terdapat di Desa Manggung, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali. Atas dasar pertimbangan luas dan banyaknya UKM di Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali oleh karena itu perlunya pengambilan sampling dalam penelitian. Penentuan sampling adalah menggunakan teknik probabilitas dengan *purposive sampling* yakni pemilihan sampel yang didasarkan pada tujuan penelitian.²³

3. Data dan Teknik Pengumpulan Data.

Untuk mendalami informasi dan menghimpun data-data, wilayah kajiannya dipusatkan pada sumber utama, sebagai berikut.

²² Eriyanto, *Teknik Sampling Analisis Opini Publik*, Cet-1 (Yogyakarta: LKiS Yogyakarta, 2007), 61.

²³ Suwardi Endraswara, *Metode Penelitian Kebudayaan*, cet-2, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), 206.

- a. Sumber utama adalah limbah-limbah sisa produksi yang dihasilkan oleh UKM Mitra yang memungkinkan dapat dijadikan sebagai produk kerajinan.
 - 1) *Literature* berupa jurnal, buku teks yang berkaitan dengan konteks penelitian
 - 2) Informan, yakni orang-orang berkompeten dibidang produk kerajinan.
- b. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan hal-hal sebagai berikut dibawah:
 - 1) Wawancara.
 - 2) Mencatat.
 - 3) Mendokumentasikan melalui pemotretan.
 - 4) Mengamati secara langsung.

4. Analisis Data.

Teknik analisis data yakni mengacu pada model analisis interaktif, meliputi tahapan *reduksi data*, *data display* dan *verifikasi data*.

- a. Reduksi data ialah pemilihan, penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data untuk mendapatkan data yang relevan.
- b. Display atau penyajian data adalah berbentuk teks naratif atau paparan yang terdiri teks dan gambar, hal tersebut agar mudah dipahami.
- c. Verifikasi adalah pensahihan data atau pembuktian.²⁴

5. Bagan alur penelitian.

Penelitian dilakukan melalui tahapan sebagaimana bagan alir penelitian, yang tersusun dalam bentuk diagram *fishborn* sebagai berikut dibawah:

²⁴ Matthew B. Miles & A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, Terj. Tjetjepcep Rohendi Rohidi, Cet-1 (Jakarta: UI Press, 1992), 16-20.

6. Pendekatan permasalahan dan solusi

Terjadinya dinamika pertumbuhan kegiatan industri mebelkonduusif khususnya yang menggunakan kayuyang senantiasa mendorong timbulnya permasalahan baru, tuntutan nilai artistik maupun nilai jual produk mebel kayu disisi lain antara lain menghasilkan limbah kayu yang pada umumnya belum termanfaatkan dengan baik. Terdapat kecenderungan semakin kuatnya intervensi industri mebel kayu dalam menyediakan kebutuhan perabot rumah tangga dan penghasil produk siap pakai semakin meluas didukung dengan desain yang baik dilihat dari estetik, fungsi, ekonomi masyarakat yang kondusif. Melalui pemanfaatan bahanbaku yang efisien dan teknologi mesin pengolahan kayu yang semakin canggih digunakan dalam proses pembuatannya namun limbah yang dihasilkan perlu dimanfaatkan sebaik-baiknya.Semakin banyaknya mebel-mebel kayu yang diproduksi akan semakin besar terjadinya kompetisi dalam berbagai aspek baik bentuk, teknik, fungsi, bahan serta finishing yang semakin meningkatkan variasi pilihan bagi konsumen sesuai dengan kebutuhannya.

Produk berupa mebel kayu pada dasarnya dibuat dengan pertimbangan-pertimbangan akan fungsi atau kegunaannya, kemudian pemakaian dan pemilihan akan bahan tertentu lalu garapan bentuk yang diselenggarakan guna mendapatkan kenikmatan dalam pemakaiannya.²⁵ Semakin kompetitif dalam

²⁵ Soegeng Toejio, *Mengenal Ragam Hias*, Bandung, Angkasa, 1987

produksi mebel kayu dari produsen akan meningkatkan kualitas produk baik aspek kenyamanan/kesehatan pengguna maupun aspek estetikanya. Salah satu usaha untuk merebut hati konsumen dilakukan melalui visualisasi inovasi bentuk, ukuran, variasi ornamentasi dan penggunaan aplikasi bahan yang semakin variatif.

Proses pembuatan mebel kayu tidak dapat menghindari akan limbah bahan yang digunakannya, sisa-sisa potongan balok dan papan seakan tidak berguna sebab sudah diluar perhitungan biaya produksi dan laba yang ditimbulkannya. Limbah kayu dari kegiatan produksi mebel kayu bila dicermati mempunyai nilai sebagai bahan baku dapat dijadikan sumber kegiatan produktif untuk menghasilkan produk-produk souvenir yang bernilai ekonomis dan *marketable*. Hasil olahan dapat berupa souvenir maupun sarana penunjang kebutuhan hidup berupa kapstok, gantungan kunci, lampu dinding, lampu duduk, dan sebagainya.

7. Konsep Desain dan Penciptaan Karya.

Dalam menciptakan karya terlebih dahulu melalui konsep dan metode desain, yaitu suatu cara yang dilakukan oleh desainer untuk menghasilkan suatu karya desain yang kreatif dan inovatif. Diantara metode desain yang pada umumnya digunakan, antara lain:

- a. *Exploing* yaitu mencari inspirasi dengan berpikir secara kritis untuk menghasilkan suatu desain yang belum pernah diciptakan.
- b. *Redefining* yaitu mengolah kembali suatu desain agar menjadi bentuk yang berbeda dan lebih baik.
- c. *Managing* yaitu menciptakan desain secara berkelanjutan dan terus-menerus.
- d. *Phototyping* yaitu memperbaiki dan atau memodifikasi desain warisan nenek moyang.
- e. *Trendspotting* yaitu membuat suatu desain berdasarkan tren yang sedang berkembang.

Pada dasarnya tujuan penelitian terapan ini untuk menciptakan produk unggulan dengan mengolah kayu limbah berupa potongan balok dan papan

menjadi produk khas yang unik dengan memadukan fiberglass namun tetap mempertahankan karakter kayu. Melalui berbagai pertimbangan dan tahapan alternatif akan didapatkan pengertian produk yang akan diterjemahkan dalam bentuk desain. Sebelum dibuat desain terlebih dahulu produk yang akan dibuat diterjemahkan dalam bentuk konsep desain yang menyangkut berbagai pertimbangan dalam mewujudkan sebuah karya desain. Agar dapat menghasilkan produk yang unggul perlu memahami aspek-aspek yang diperlukan dalam proses penciptaannya baik aspek bahan, fungsi, teknologi dan psikologi konsumen yang akan menggunakan atau membelinya.

Pengertian desain memiliki suatu pemikiran baru atas fundamental seni dengan tidak hanya menitik-beratkan pada nilai estetik saja, akan tetapi juga aspek fungsi dan latar industri secara massa, yang memang pada realitanya pengertian desain tidak hanya digunakan dalam dunia pembuatan produk-produk fungsional saja, namun juga dalam bidang teknologi, rekayasa, dan lain-lain. Untuk mewujudkan harapan tersebut pertimbangan penciptaan desain diperlukan agar tujuan penciptaan dapat tercapai dengan baik dan dapat berfungsi sebagaimana yang direncanakan.

8. Konsep Visualisasi Desain.

Dalam bidang seni rupa dan desain terdapat keunikan karya dari berbagai bentuk dapat diangkat sebagai sumber penciptaan produk inovatif fungsional maupun estetis yang dapat bersanding dengan dinamika kehidupan saat ini akan fungsi suatu karya/produk, fungsional praktis dan estetis dipahami secara luas dari berbagai sisi desain dalam menunjang kegiatan manusia secara optimal.

Fungsi produk yang direncanakan bersifat universal dimungkinkan berkaitan dekat dengan bahan baku limbah didapatkan, akan tetapi mengacu pada penerapan pada fungsi-fungsi lain yang dipertimbangkan unsur dengan daya tarik konsumen melalui keunggulan keunikannya. Pemanfaatan karakter bahan berupa limbah kayu dicermati dari aspek fungsi, estetika dan variasi

finishing yang secara keseluruhan untuk memberikan pilihan sesuai dengan cita rasa tersendiri.

Dengan menjunjung tinggi nilai budaya dan tetap menerapkan sebuah bentuk melalui pertimbangan estetika dan etika budaya masyarakat pada umumnya sebagaimana dengan bentuk nuansa lokal, bentuk-bentuk kreasi dan sebagainya yang telah lama ada dan berkembang dimasyarakat.



BAB IV

ANALISIS HASIL

A. Penentuan Tema

Hasil kegiatan manusia salah satunya diwujudkan dalam bentuk karya seni rupa yang tumbuh secara berkesinambungan hingga saat ini selalu hadir disekitar kita. Kreatifitas dan inovasi nenek moyang sebagai hasil kebudayaan dapat kita saksikan berupa seni tradisi dari berbagai macam karya misalnya bentuk keris, wayang, kain batik, meja-kursi, kapstok dan sebagainya. Dari bentuk, ukuran, bahan, ornamentasi maupun teknik finishing yang digunakannya terdapat keunikan sebagai nilai yang dapat dilihat dari berbagai aspek. Karya seni rupa nenek moyang kita dalam proses pembuatannya telah memikirkannya dengan kurun waktu yang lama sehingga tidak dapat kita pungkiri benda-benda yang dihasilkannya sebagai cermin kebudayaan dizamannya dan mempunyai nilai yang tinggi baik filosofi, sejarah maupun keunikannya.

B. Material Souvenir

Sisa produksi industri kayu berupa limbah kayu yang digunakan untuk pembuatan kusen, pintu, jendela dan permebelan, memiliki bentuk dan ukuran yang relatif kecil serta variasi ketebalan kayu yang berbeda-beda. Pembuatan desain souvenir dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu desain menyesuaikan ukuran bahan, atau bahan menyesuaikan desain.

Benda fungsional sebagai tema desain untuk dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan primer dan mendukung kegiatan manusia bahwa benda yang dibuat mempunyai fungsi praktis dan estetis misalnya, tempat pensil, kap lampu, dan sebagainya.

C. Aspek Pembuatan Souvenir

Proses pembuatan produk souvenir dimulai dari pembuatan sketsa, desain dan tahapan pengerjaannya, namun penulis mempertimbangkan berbagai aspek dalam proses penciptaannya:

1. Penentuan/pemilihan bahan baku mempertimbangkan dengan bentuk dan ukuran benda yang akan dibuat, untuk memudahkan pengelompokan kayu limbah untuk digunakan sebagai bahan utama dikategorikan melalui bentuk dan ukuran panjang, lebar dan tebal /sesuai dengan bentuk dan ukuran kayu.
2. Karya-karya yang akan dibuat melalui tahapan desain agar tidak menyimpang jauh namun terdapat kesinambungan bentuk dan finishingnya karya seni rupa tradisi, sehingga desain souvenir dengan mencermati karya-karya seni rupa tradisi yang ada dimasyarakat.
3. Kreativitas dan inovasi berkarya proses pengerjaan lebih dominan secara manual dengan didukung peralatan masinal, mengingat pembuatan souvenir sebagai tujuan utama pembuatan produk.
4. Kecermatan sangat diperlukan dalam proses pembentukan karya walaupun disisi lain kuantitas juga dituntut sebab suatu saat dimungkinkan menerima order/pesanan dengan jumlah relatif banyak dan waktu yang terbatas .
5. Dimungkinkan proses pembuatan dilakukan secara massal beberapa tahap yaitu: bagian pemotongan, pembentukan global, pembentukan detail dan ornamentasi dengan masing-masing karya yang berbeda namun dengan nuansa yang sama.

D. Pembuatan Desain

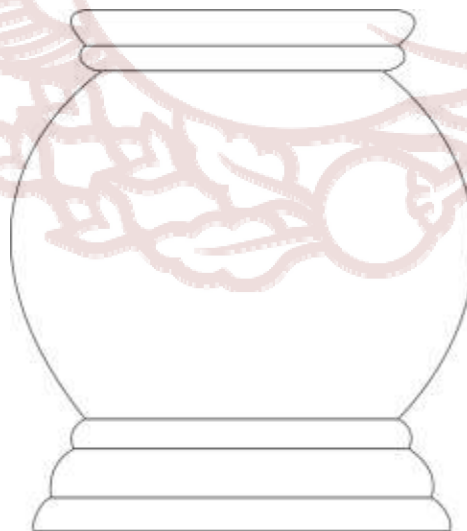
Sebuah tahapan awal dalam pembuatan karya pada umumnya diawali dengan pembuatan desain. Desain berfungsi sebagai acuan yang harus dipegang secara benar agar terhindar dari kesalahan yang dapat mengakibatkan sesuatu yang menghambat didalam proses pelaksanaan realisasi/perwujudan karya. Melalui pertimbangan desain yang matang akan memperkecil kemungkinan adanya perbaikan atau koreksi yang sangat signifikan akibat kesalahan dalam proses pengerjaan karya. Pada sebuah desain/rancangan karya dapat diketahui bentuk, ukuran, bahan, teknik dan sebagainya karya/benda yang akan dibuatnya. Karya yang direncanakan akan dibuat dalam penelitian terapan ini kurang lebih 10 item bersifat benda hias dan fungsional.

Desain dapat terwujud melalui pembuatan yang dilakukan beberapa tahap yaitu:

1. Tahap Pembuatan Sketsa

Pengertian pembuatan sketsa dalam hal ini yaitu berupa gambar dalam bentuk sketsa alternatif karya sejumlah lebih dari 15 buah pada sebuah kertas. Sketsa dibuat secara spontan tanpa terukur dan dalam bentuk garis besar dari karya yang direncanakan dibuat. Pembuatan sketsa dalam jumlah relatif banyak dengan tujuan untuk mendapatkan alternatif pilihan yang lebih sesuai dengan tema dan tujuan dari pembuatan. Dari hasil-hasil sketsa yang telah dibuatnya kemudian dipilih yang terbaik untuk revisi/disempurnakan menjadi gambar yang lebih detail untuk direalisasikan. Berbagai alternatif pengembangan perlu dilakukan untuk dipilih kembali yang terbaik, selanjutnya dibuat desain/gambar kerja secara terukur dengan perbandingan skala 1:1.

Berikut ini beberapa contoh sketsa alternatif yaitu:

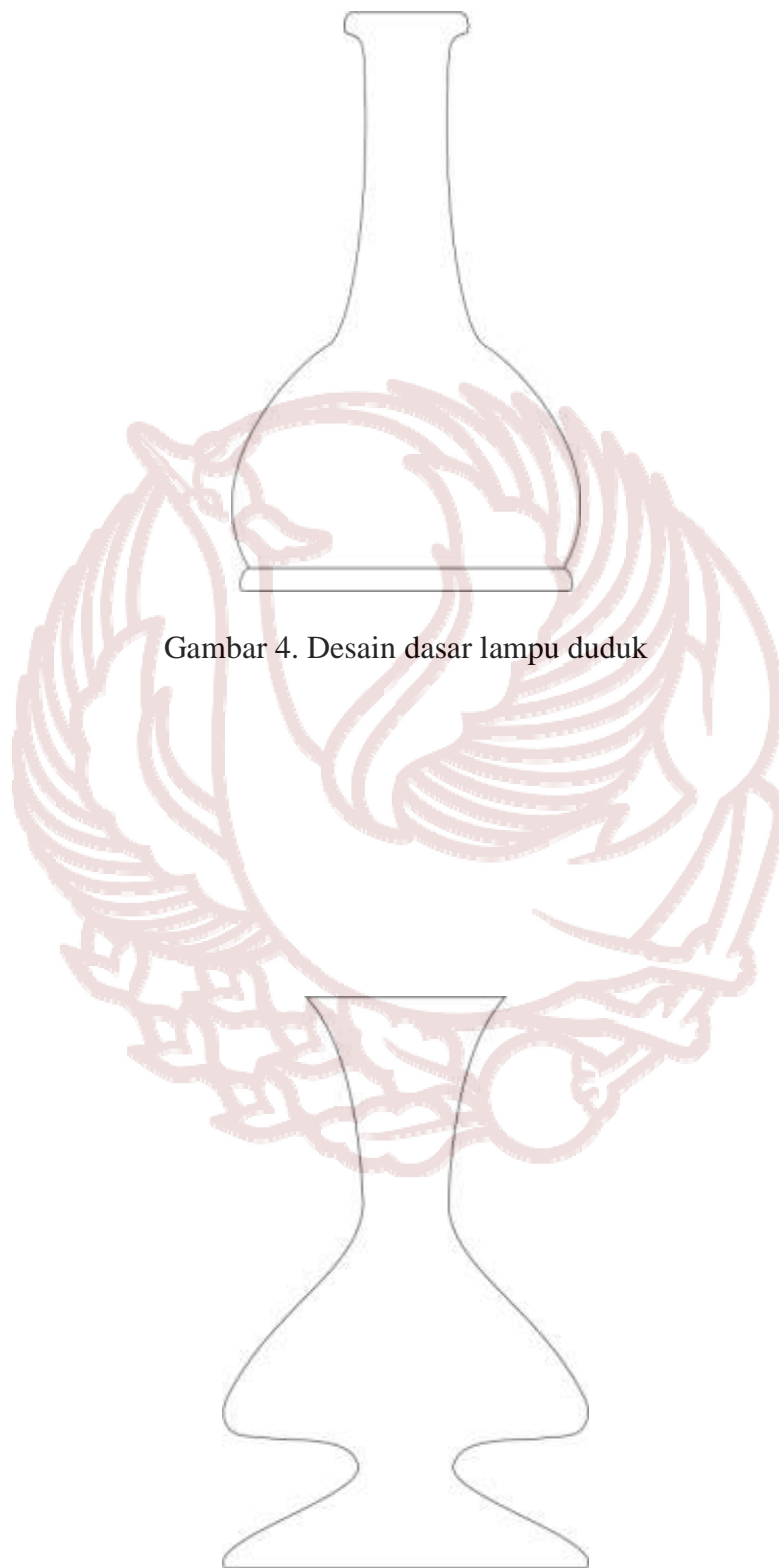


Gambar 1. Desain dasar lampu duduk



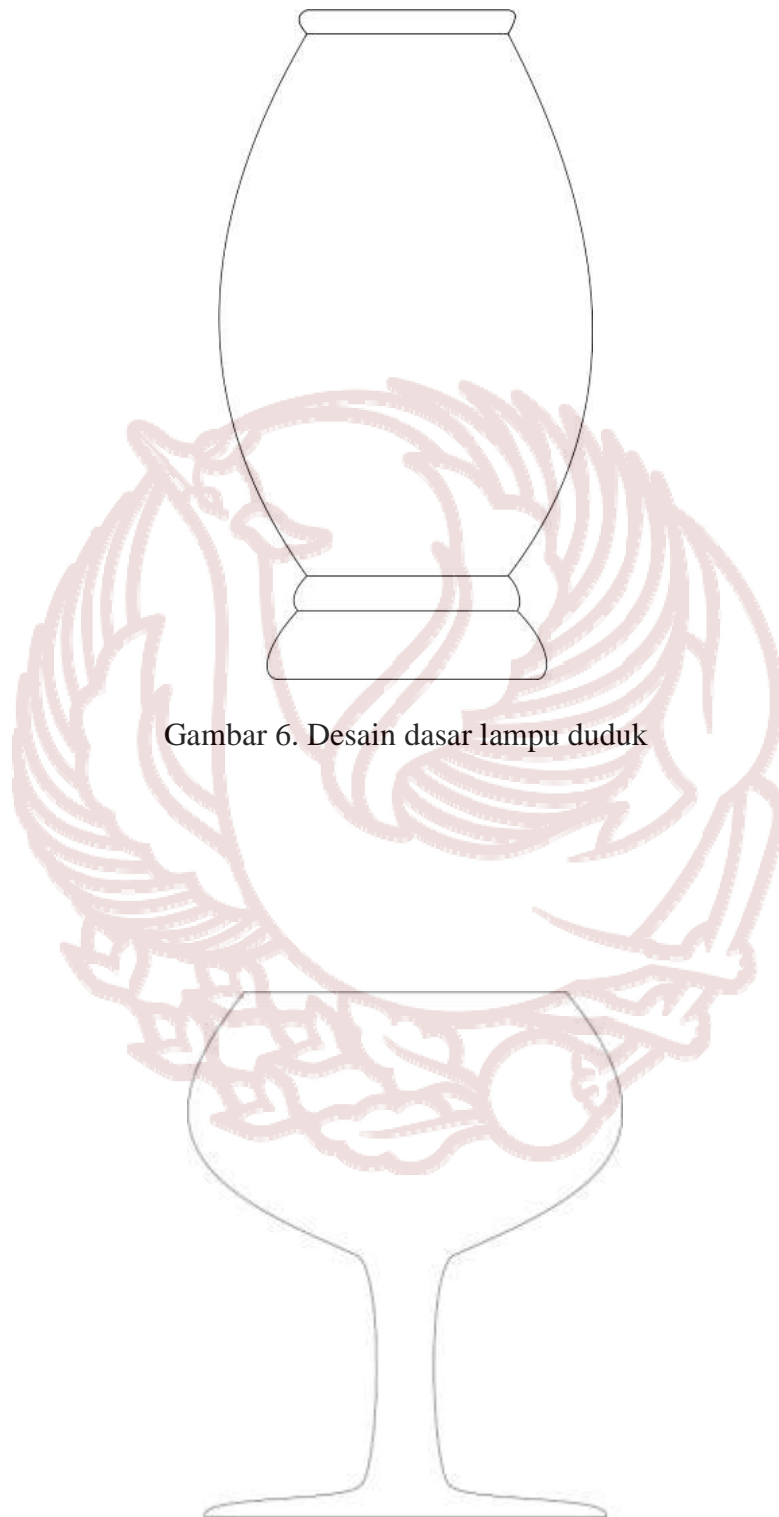
Gambar 2. Desain vas bunga

Gambar 3. Desain dasar lampu duduk



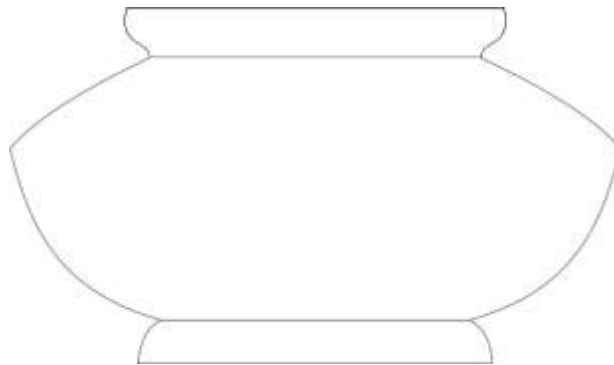
Gambar 4. Desain dasar lampu duduk

Gambar 5. Desain dasar lampu duduk

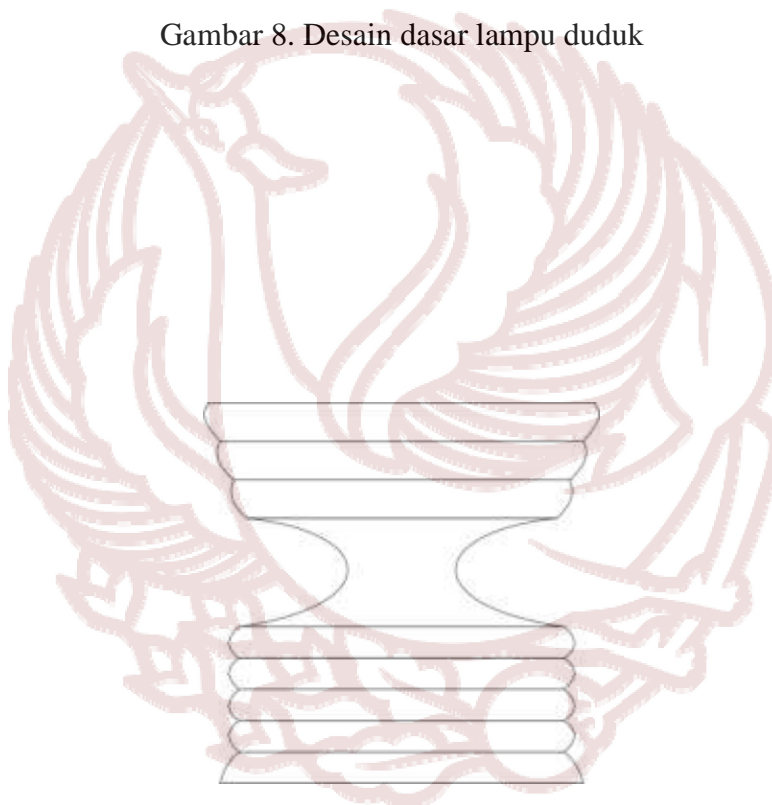


Gambar 6. Desain dasar lampu duduk

Gambar 7. Desain dasar lampu duduk



Gambar 8. Desain dasar lampu duduk



Gambar 9. Desain dasar lampu duduk

2. Tahap Pembuatan Gambar Kerja

Dalam pembuatan karya ini dilakukan melalui tahapan membuat gambar kerja dari hasil sketsa yang telah dipilih dan dikembangkan sesuai dengan tema dan tujuan dari pembuatan. Pemahaman arti desain dalam ini yaitu rancangan yang berupa gambar kerja dari benda/karya yang akan dibuatnya. Namun desain belum menjamin secara penuh keberhasilan proses pembuatan karya sebelum diadakan uji coba dan evaluasi, sebab karya baru harus melalui proses eksperimentasi dari beberapa tahap uji

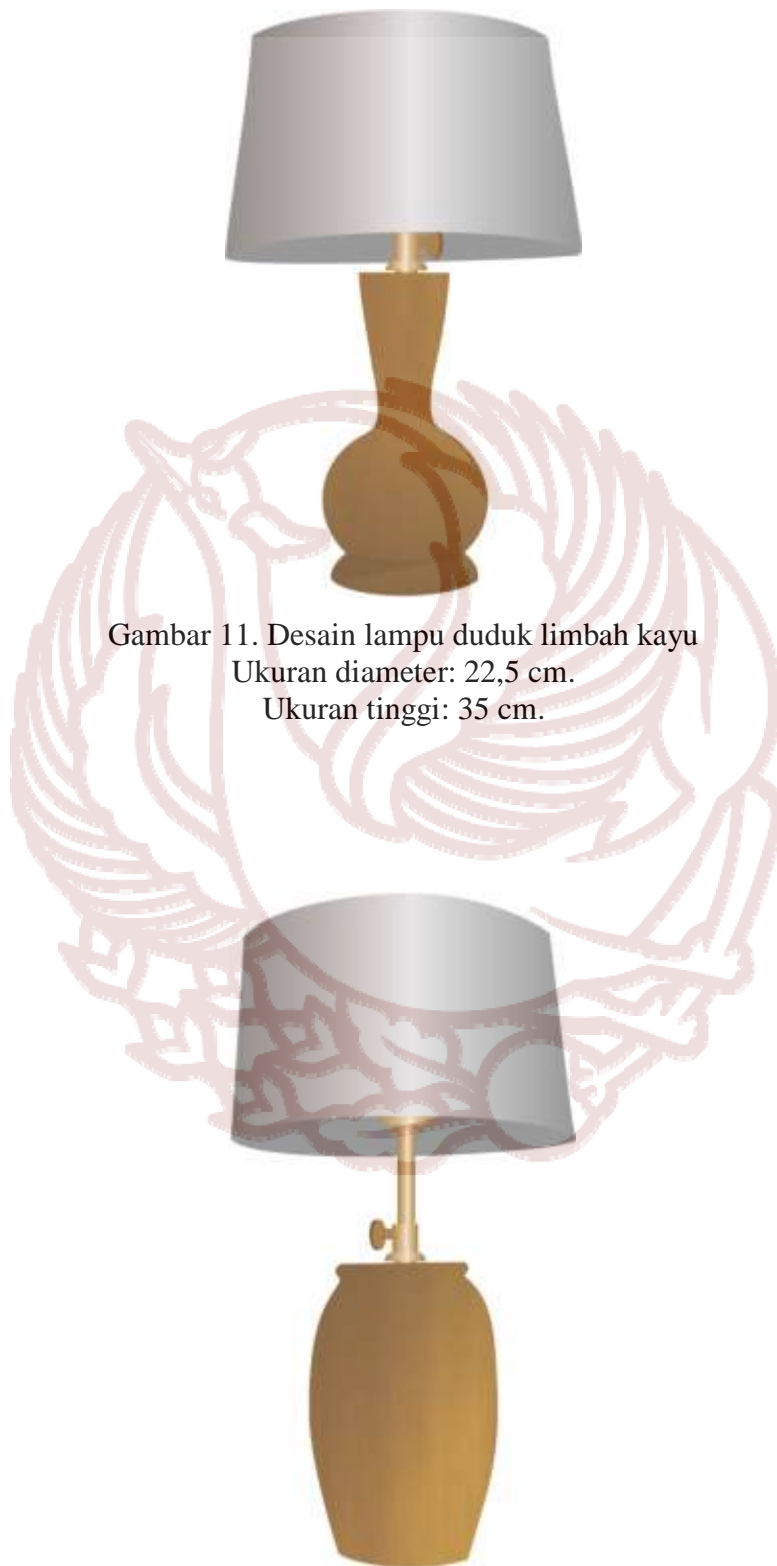
coba yang harus dievaluasi kelebihan/kekurangan beserta kemungkinan untuk pengembangan selanjutnya. Gambar kerja/ desain yaitu gambar tampak secara lengkap dengan keterangan ukuran, bahan dan finishing yang dipilihnya, serta penjelasan lain yang dianggap penting untuk dituliskan agar tidak terjadi pemahaman ganda dalam menterjemahkan gambar kerja. Dengan mengamati hasil desain seorang pengamat sudah dapat membayangkan tampilan secara jelas dan detail karya yang akan dibuat/ diwujudkannya, mengingat desain sebagai pedoman atau patokan yang digunakan dalam proses pembuatan/ perwujudannya. Melalui desain gambaran karya/produk sudah dapat dicermati dari berbagai aspek.



Gambar 10. Desain lampu duduk limbah kayu

Ukuran diameter: 30 cm.

Ukuran tinggi: 50 cm.



Gambar 11. Desain lampu duduk limbah kayu
Ukuran diameter: 22,5 cm.
Ukuran tinggi: 35 cm.

Gambar 12. Desain lampu duduk limbah kayu
Ukuran diameter: 22,5 cm.
Ukuran tinggi: 37,5 cm.



Gambar 13. Desain lampu duduk limbah kayu
Ukuran Diameter: 30 cm.
Ukuran Tinggi: 55 cm.

Gambar 14. Desain lampu duduk limbah kayu
Ukuran diameter: 20 cm.
Ukuran tinggi: 50 cm.



Gambar 15. Desain lampu duduk limbah kayu
Ukuran diameter: 20 cm.
Ukuran tinggi: 55 cm.

Gambar 16. Desain lampu duduk limbah kayu
Ukuran diameter: 22,5 cm.
Ukuran Tinggi: 35 cm.



Gambar 17. Desain lampu duduk limbah kayu
Ukuran diameter: 30 cm.
Ukuran tinggi: 45 cm.

Gambar 18. Desain lampu duduk limbah kayu
Ukuran diameter: 30 cm.
Ukuran Tinggi: 45 cm.



Gambar 19. Desain lampu duduk limbah kayu
Ukuran diameter: 30 cm.
Ukuran tinggi: 40 cm.

Gambar 20. Desain lampu duduk limbah kayu
Ukuran diameter: 22,5 cm.
Ukuran tinggi: 45 cm.

9. Proses Pembuatan Produk

Teknik pembuatan produk sebagai suatu tatacara atau pelaksanaan mengenai seluk beluk yang baku dalam mengerjakan/mewujudkan sesuatu/karya seni termasuk didalamnya karya-karya souvenir yang berbahan kayu limbah. Kemampuan teknik mencakup ketrampilan tangan dalam mengoperasikan/ menggunakan alat sesuai aturan penggunaan serta kemampuannya. Dengan kemampuan dan pengalaman sangat menentukan akan keberhasilan atau kegagalan tahapan proses pembuatan suatu karya. Penguasaan teknik memerlukan ketrampilan menggunakan berbagai alat untuk melakukan proses, serta pemahaman karakter bahan yang digunakan..Penggunaan alat yang tidak sesuai dengan fungsinya maupun kemampuannya dimungkinkan akan merusak atau mengurangi usia alat tersebut serta dapat menimbulkan resiko/dampak negatif dalam pengoperasiannya baik pada alat itu sendiri, hasil/ karya yang dibuatnya maupun orang yang mengoperasikan alat tersebut. Resiko tinggi perlu dihindari dengan upaya seoptimal mungkin dengan tetap menjaga keselamatan namun tujuan penciptaan tercapai dengan baik.

Visualisasi desain dilakukan dengan tahapan tetap mempertahankan aspek-aspek efisiensi dan efektifitas proses produksi. Adapun langkah-langkah dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penyiapan Bahan.

Langkah awal dilakukan dengan memilahkan bahan baku dari bentuk balok dan papan dengan ukuran kategori kayu limbah yaitu besar, sedang dan kecil. Dengan melakukan pemilahan tersebut dimaksudkan untuk memaksimalkan pemanfaatan bahan baku agar dapat optimal digunakan dan pembuatan produk, sehingga tidak membuang bagian bahan secara sia-sia. Penerapan diversifikasi ukuran dilakukan mengacu pada bahan kayu limbah yang artinya bahwa mengacu pada ukuran *large*, *medium* dan *small* sebagaimana yang lazim pada ukuran-ukuran produk umum lainnya.

2. Penyiapan Peralatan dan Kegunaannya.

Peralatan yang digunakan untuk pembuatan souvenir berupa:

No	Nama Alat	Kegunaannya
1	Meja kerja	sebagai tempat meletakkan bahan, alat dan kegiatan proses pembentukan.
2	Gergaji	mesin belah dan potong digunakan untuk membelah dan memotong bahan menyesuaikan dengan bentuk dan ukuran desain.
3	Gergaji Jigsaw	gergaji ini digunakan untuk melobang pada bagian-bagian yang dibentuk krawang atau lobang sesuai dengan bentuk desain.
4	Pahat	digunakan untuk pembentukan secara detail benda yang dibuat sesuai dengan desainnya
5	Palu/ganden	digunakan untuk memukul pahat dalam proses pembentukan karya
6	Mesin Boor	digunakan untuk melobang kayu sebagai pembuka dilakukan pembentukan lobang dengan jigsaw.
7	Mesin gerenda	digunakan untuk pembentukan benda sebelum dilakukan pembentukan detail sesuai desain menggunakan pahat.
8	Mesin amplas	digunakan untuk menghaluskan benda sebelum dilakukan finishing.

3. Proses Pembentukan Global

Pemotongan bahan:

Pemotongan melalui penggergajian dilakukan untuk mendapatkan bentuk ukuran benda sesuai dengan ukuran desain, walaupun telah dilakukan pemilahan bahan sesuai dengan bentuk dan ukuran dalam kategori besar, sedang dan kecil, akan tetap dimungkinkan untuk dilakukan penggergajian yang bertujuan mempercepat proses pengerjaan karya dengan ukuran bentuk

bahan mendekati ukuran/bentuk desain. Pembentukan juga dilakukan dengan proses pembubutan untuk mendapatkan bentuk-bentuk bulat.

4. Proses Pembentukan Detail :

Proses pembentukan pada tahapan proses ini dilakukan dengan 2 cara : Pertama melakukan penambahan fiberglass sebagai pembentuk benda agar sesuai yang diinginkan. Kedua dilakukan pemahatan secara manual dengan menggunakan pahat ukir kayu untuk mendapatkan bentuk yang sesuai desainnya. Proses ini sangat menentukan dari bentuk yang baik menjadi dasar pada tahapan proses selanjutnya.

5. Proses Ornamenasi

Tahapan proses ini dilakukan dengan menggunakan pahat ukir kayu dan dilakukan secara manual untuk memperkuat nilai artistik karya melalui pembentukan berupa isian, goresan atau bentuk-bentuk lain untuk memperindah bentuk secara keseluruhan. Mengingat karya yang dibuat relatif kecil sehingga dibutuhkan ketelitian dan kecermatan yang tinggi.



Gambar 21. Membuat sketsa ornamen pada bubutan kayu

6. Proses Finishing

Dalam usaha menciptakan karya souvenir yang mencerminkan nuansa kreasi, teknik finishing mengacu pada finishing natural, dengan tetap

mempertahankan warna asli kayu yang digunakan serta warna fiberglass yang dipilihnya. Hasil finishing merupakan penentu akhir kualitas karya/souvenir dari keseluruhan tahapan yang telah dicapainya. Visualisasi hasil finishing akan berhasil apa bila dalam pemilihan dan penerapannya tepat dan teknik pengerjaannya dilakukan dengan baik dan benar.



Gambar 22 Proses Finishing dengan fiberglass.

7. Evaluasi Produk dan Uji Coba Pasar

Untuk mendapatkan hasil maksimal dalam penelitian terapan ini secara riil penulis meminta kepada pihak lain untuk memberikan penilaian sebagai usaha menguji hasil karya yang dapat dicapainya. Penilaian dilakukan dengan teknik wawancara kepada penilai untuk memberikan jawaban yang akan deskripsi dari masing-masing responden. Materi penilaian mengacu pada daya kebutuhan karya bagi masyarakat, bentuk, daya tarik untuk memilikinya dan harga yang ditawarkannya.

- **Tahapan Proses Pengerjaan:**



Gambar 23, 24. Hasil bubutan kayu limbah



Gambar 25, 26 .Hasil bubutan kayu limbah dan sketsa hiasan



Gambar 27, 28 Pembuatan sketsa hiasan pada hasil bubutan kayu



Gambar 29,30. Hasil sketsa bubutan kayu dan pelapisan fiberglass



Gambar 31,32. Penuangan fiberglass pada lobang kayu yang rusak



Gambar 33, 34. Penuangan fiberglass dengan pewarna pigmen



Gambar 35. Finishing karya kayu limbah

- Hasil karya :



Gambar 36. Hasil finishing karya



Gambar 37. Hasil finisning karya



Gambar 38 .hasil finishing karya



Gambar 39. Hasil finishing karya



Gambar 40 .Hasil finishing karya



Gambar 41. Hasil finishing karya



Gambar 42 .Hasil finishing karya

E. Finishing

Dalam penciptaan produk aspek finishing sangat memegang peranan penting, ketepatan pemilihan teknik dan jenis finishing sangatlah menentukan hasil akhir, mengingat hasil finishing sebagai penentu dari keseluruhan tahapan yang telah dicapainya, artinya finishing yang kurang baik akan menurunkan nilai sebuah karya dan finishing yang berhasil akan meningkatkan secara signifikan nilai karya baik aspek estetis maupun nominal/finansialnya. Visualisasi hasil finishing akan baik bila tepat dalam pemilihan bahan dan teknik penerapannya dan sebaliknya. Teknik finishing yang direncanakan sebagai berikut:

1. Kesan Antiq :

Tampilan hasil finishing antiq menyajikan karya yang terkesan sudah lama atau sering dikatakan kuno/antiq. Finishing antiq dapat dilakukan dengan teknik apapun namun hasilnya terkesan bahwa karya tersebut sudah lama dibuat. Misalnya dengan teknik bakar, teknik rendam lumpur, permukaan karya sedikit kasar untuk mencerminkan hasil teknologi masa dulu yang masih sederhana.



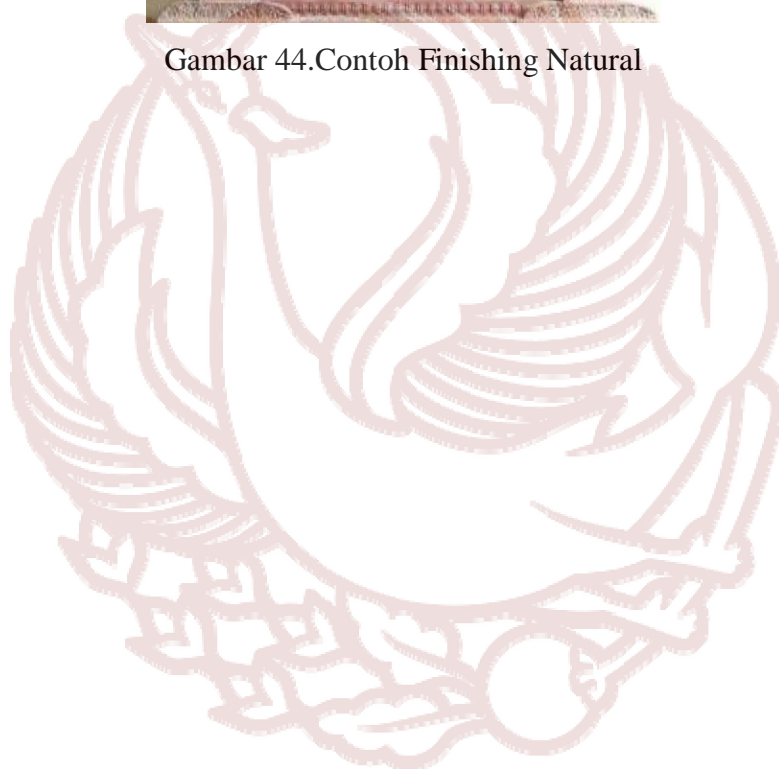
Gambar 43. Contoh finishing antiq

2. Finishing Natural :

Teknik finishing ini dimaksudkan tetap menampilkan karakter dan warna asli bahan yang digunakan. Pelapisan permukaan karya dapat dilakukan dengan alasan keawetan kebersihan dan sebagainya akan tetapi masih menampilkan karakter dan warna bahannya.



Gambar 44. Contoh Finishing Natural



BAB VI

HASIL PENELITIAN



Gambar 45. Karya produk lampu 1
Ukuran: tinggi : 30 cm.
Diameter : 45 cm.
Bahan : kayu, fiberglass, kain dan logam.
Finishing : natural.



Gambar 46. Karya Produk lampu 2
Ukuran tinggi : 34 cm
Diameter : 20 cm.
Bahan : kayu, logam, kain.
Finishing : natural



Gambar 47. Karya Produk lampu 3

Ukuran tinggi : 55 cm

Diameter : 30 cm

Bahan : kayu, kain, fiberglass, logam.

Finishing : fiberglass glosy



Gambar 48. Karya Produk lampu 4

Ukuran tinggi : 45 cm

Diameter : 22,5

Bahan : kayu, kain, fiberglass, logam.

Finishing : natural



Gambar 49. Karya Produk lampu 5

Ukuran tinggi : 45 cm

Diameter : 30 cm

Bahan : kayu, kain, fiberglass, logam.

Finishing : Fiberglas natural



Gambar 50. Karya Produk lampu 6

Ukuran: Tinggi: 45 cm

Diameter : 22,5 cm

Bahan : kayu, kain, fiberglass, logam

Finishing : fiberglass natural



Gambar 51. Karya Produk lampu 7
Ukuran tinggi : 45 cm
Diameter : 30
Bahan : kayu,kain, fiberglass dan logam.
Finishing : fiberglas natural



Gambar 52. Karya Produk lampu 8
Ukuran tinggi : 35 cm
Diameter : 22,5 cm
Bahan : kayu,kain, fiberglass ,logam.
Finishing : fiberglas natural



Gambar 53. Karya Produk lampu 9

Ukuran tinggi : 40 cm

Diameter : 30 cm

Bahan : kayu, kain, fiberglass, logam .

Finishing : fiberglass natural



Gambar 54. Karya Produk lampu 10

Ukuran tinggi : 55 cm

Diameter : 20 cm

Bahan : kayu, kain, fiberglass , logam.

Finishing : fiberglass natural



Gambar 55. Karya Produk lampu 11

Ukuran tinggi : 50 cm

Diameter : 22,5 cm

Bahan : kayu, kain, fiberglass, logam.

Finishing : fiberglass natural

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya kreatif dan inovatif dihasilkan untuk memberikan solusi permasalahan pemanfaatan kayu limbah agar dapat meningkatkan nilai tambah. Menumbuhkan sikap kreatif dalam usaha meningkatkan keahlian dalam berbagai bidang pekerjaan seni sebagai sebuah profesi sangat membutuhkan kesadaran yang tinggi. Beragam masalah yang berkaitan erat dengan proses penciptaan karya produk umumnya dan souvenir khususnya tidak dapat dihindari, kenyataan yang terjadi dimasyarakat dengan segala permasalahannya berbeda yang perlu dilakukan studi kelayakan. Untuk mewujudkan produk souvenir tentunya dilakukan melalui beberapa tahapan yang diawali dengan rumusan, tujuan, bahan teknologi dan studi kelayakan akan pasar dimana produk akan dijual, yang keseluruhan aspek tersebut merupakan gabungan dari berbagai keahlian yang terpadu menjadi kesatuan yang harmonis. Sehingga kegiatan penelitian terapan dapat maksimal menghasilkan produk yang kreatif dan inovatif dapat mencerminkan kekhasan kreasi dengan inovasi melalui bentuk-bentuk yang dikembangkan.

B. Saran-Saran

Kreatifitas pekerjaan seni perlu digiatkan untuk menciptakan karya-karya inovatif sebagai usaha pengembangan industri kreatif. Pemanfaatan segala potensi di masyarakat perlu dilakukan secara optimal termasuk kayu limbah industri pengolahan kayu agar dapat meningkatkan nilai tambah. Pemanfaatan hasil-hasil teknologi perlu untuk mewujudkan karya yang inovatif, variatif dan perlu dilakukan diversifikasi produk baik bentuk, ukuran, finishing, bahan baku dan penerapannya.

Kelancaran dalam proses mewujudkan hasil karya-karya souvenir yang berkualitas itulah sebagai upaya tujuan penelitian ini, keterbatasan dalam kegiatan awal bukanlah sebagai kendala proses untuk menghasilkan karya inovatif yang

bernuansa tradisi. Kekayaan bahan berupa kayu limbah dan ketersediaan alat ada dihadapan kita tinggal bagaimana menggerakkan diri dalam kreatifitas dan inovatif sebagai pencipta karya seni rupa.



DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Swetta Pandia, (2015) Siti Retnanik Rezeki dari Sampah Daun Kering, dalam *Harian Kompas*, 15 Agustus.
- Eriyanto, (2007), *Teknik Sampling Analisis Opini Publik*, Cet-1 (Yogyakarta: LKiS Yogyakarta).
- Manfaat, Djauhar. (2013), *Case Base Design (Desain Berbasis Kasus)*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Matthew B. Miles & A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, Terj. Tjetjepcep Rohendi Rohidi, Cet-1 (Jakarta: UI Press, 1992).
- Sumarno, Kusmadi, Siti Badriyah, Deny Dwi Hartomo, (2015) *Upaya Peningkatan Daya Saing Perajin Limbah Kayu (recycle) Ds. Keyongan, Kec. Nogosari, Kab. Boyolali Melalui Pengembangan Produk untuk Menjaga Keberlanjutan (sustainability) Bahan Baku*. Laporan penelitian skim IPTEKDA LIPI.
- Sutrisno Hadi, (2015), *Metodologi Riset*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 523.
- Suwardi Endraswara, (2006) *Metode Penelitian Kebudayaan*, cet-2, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- pas, 17 Oktober 2014.
- Yuti Regawatin (2014), *Ragam Pernik Pernikahan Paduan Rempah dan Bijibijian*. Jakarta: Puspa Swara.
- <http://firstiawan.student.fkip.uns.ac.id/2010/03/10/macam-macam-metode-dalam-mengajar/>

